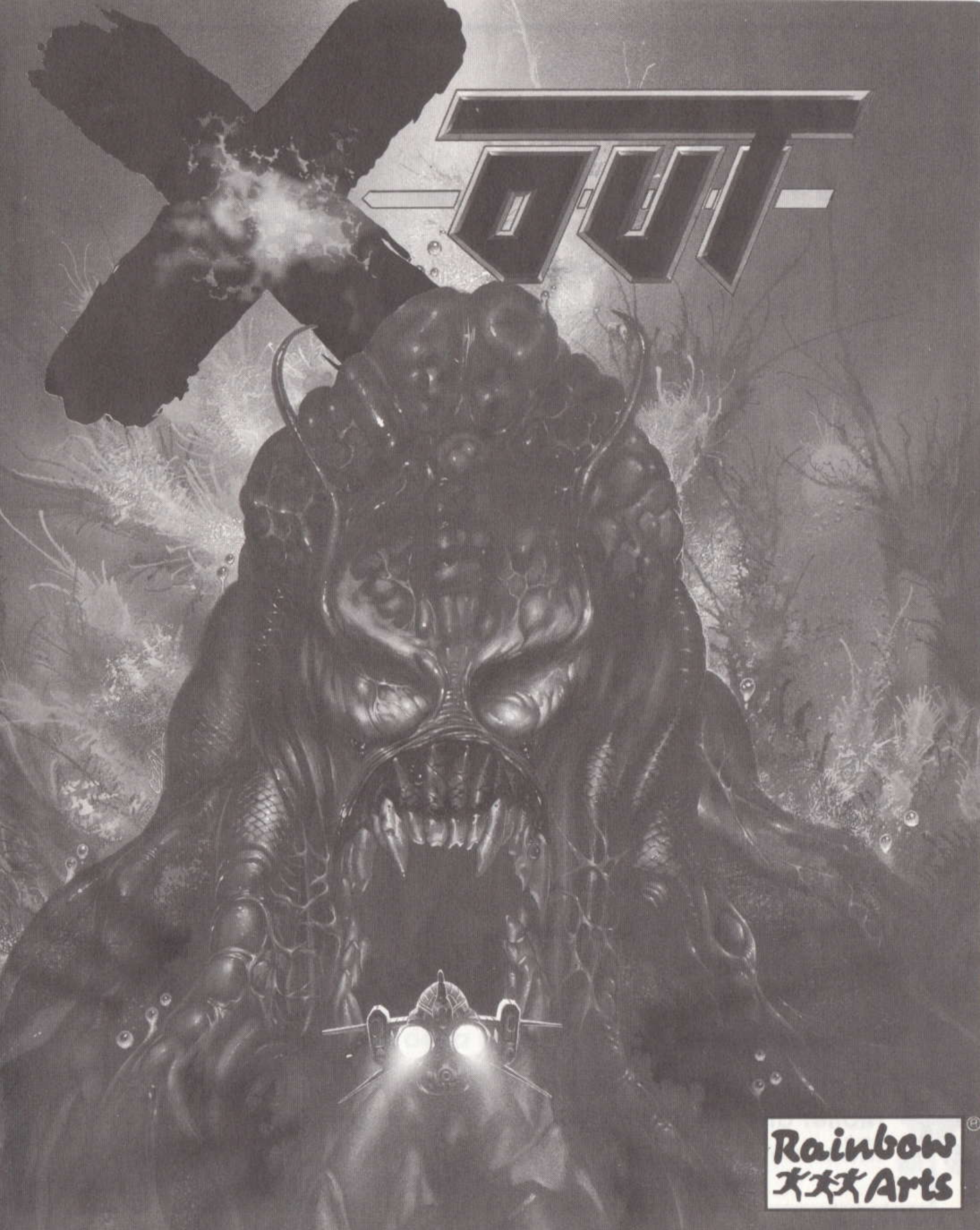

X-OUT
Rainbow Arts

Credits

Amiga/ Atari ST version by Heiko Schröder

Amiga/ Atari ST graphics by Celal Kandemiroglu

C64 Version by Jörg Prenzing

C64 Graphics by Andreas Escher

Amiga Sound by Chris Hülsbeck

ST Sound by Jürgen Piscol

C64 Sound by Fame

Level Design by Holger Schmidt

Support by Factor 5 and Thomas Fanslau

Directed by Teut Weidemann

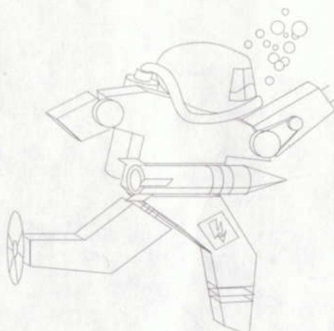
Playtesting by Thomas Heinks and Jae-Uk Lee

Coverartwork by Celal Kandemiroglu

Manual by Julian Eggebrecht

Cover and Manual Layout by Uwe Schaffmeister

Thanks to Marc Ullrich, Kristin Dodt, Simon Harvey, Achim Moller and the Turkish Tea Machine.



Contens

Deutsch	Ladeanweisungen	3
	Vorgeschichte	4
	Allgemeines	5
	Spielbeginn	5
	Tastaturbelegung & Joystickfunktionen	5
	Shop	6
	Im Spiel	7
	Game Over	7
	Reisliste im Shop	8
English	Loading the game	9
	Prehistory	10
	General remarks	11
	Starting the game	11
	Keyboard defintion and joystick functions	11
	Shop	12
	The weapons and their functions	12
	Shop-prices	13
Français	Instructions de chargement	14
	Generalities	15
	Debut du jeu	15
	Commandes ou clavier et ou joystick	15
	shop	16
	Les armes et leurs fonctions	16
	Dans le jeu	17
	Game over	17
	Shop prices	18
Italiano	Caricamento del gioco	19
	Iniziare il gioco	20
	Definizione della tastiera e funzioni del joystick	20
	Negozio	21
	Le armi e le loro funzioni	21
	Shop-prices	22

1 Ladeanweisungen

1.1 Amiga

Um der Gefahr durch Computer-Viren vorzubeugen, schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Amiga 1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Sobald auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie einfach 'X-OUT Diskette 1' in Laufwerk 0. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.2 Atari ST

Legen Sie bitte 'X-OUT Diskette 1'in Laufwerk A und drücken anschließend die Reset-Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen.

1.3 C64 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT' Diskette in das Laufwerk, tippen LOAD":*",8,1 auf der Tastatur und bestätigen die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.4 C64 Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig und anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.5 Amstrad/CPC Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Diskette in das Diskettenlaufwerk. Tippen Sie nun RUN"RNR" oder RUN"DISK" auf der Tastatur und bestätigen diese Anweisung mit einem Druck auf die RETURN/ENTER-Taste. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.6 Amstrad/CPC Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die CONTROL und ENTER-Tasten und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.7 Spectrum +3 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Diskette in das Diskettenlaufwerk. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.8 Spectrum 48K Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig zurück. Drücken Sie nun die Taste J und anschließend gleichzeitig die Tasten SYMBOL SHIFT und P zweimal. Diese Anweisung bestätigen Sie bitte mit einem Druck auf die ENTER-Taste.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und drücken anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders.

2 Vorgeschichte

Anno 2019. 40, das ist ein Alter. Mit 40 hört das Leben auf. "Nicht für dich, Grainger", hab ich mir immer gesagt, "Nicht für dich!". Tja, nicht nur mein verflixter 40ter stand für 2019 an. Ich flog raus. Im hohen Bogen. Zwei Monate hing ich durch, zwei Monate Langeweile und Jobsuche. Ich hatte es aufgegeben als endlich der 22.7. da war: Mein Geburtstag. Nicht daß ich zu den anspruchsvollen Typen gehöre, die aller Welt ihren großen Tag der Freude verkünden wollen. Nicht doch! Aber das.. . Just als der erste Korken von der dritten Whiskey-Flasche knallte und sich der wohltuende Nebel über den alten Grainger legte, passierte das, worauf ca. 12 Milliarden Menschen immer gewartet hatten: Der erste Kontakt mit außerirdischen Leben! Keine schlechte Sache mag man denken, nette Konversationen über Urlaubsmöglichkeiten auf Alpha Centauri und neue Freunde, die man beim Poker ausnehmen kann (sofern sie die Karten halten können mit ihren großen, grünen Saugnäpfen). Aber, nix von alledem. Meine Geburtstagsaußerirdischen enttäuschten mich und den Rest der Menschheit aufs Tiefste.

1. Sie kamen nicht etwa (wie erwartet) von "oben", sondern materialisierten mitten in der tiefsten Tiefsee.

2. Sie hatten nichts anderes zu tun als MEINEN Heimatsdorf in Pennsylvania und ca. 10% der restlichen Erdoberfläche einzuäschern und

3. Sie spielten zu allem Überfluß kein Poker (obwohl Sie Hände hatten), weil unser Nachbarstern ihre Rasse beim Kartenspielen schon ganz übel ausgenommen hatte.

Nun, nicht daß mich die Geschichte mit 1/10 der Erdoberfläche stark gestört hätte (Meine Ex-Schwiegermutter lebte unter anderem dort), trotzdem hielt ich doch dieses Eindringen für etwas unhöflich.

2 Tage später und um weitere 20% der Erdoberfläche ärmer, fing man "Oben" an, sich Gedanken über die Sache zu machen. Nach diversem hin und her hatte einer der UN-Vertreter eines vollkommen unbedeutenden Landes eine umso bedeutendere Idee: Man müßte die Fremden vertreiben oder restlos vom Meeresboden ausradieren. Da noch kein anderer auf diese brilliante Lösung gekommen war, fand sie spontanen Beifall und sehr schnell wurden dem kleinen Land alle Finanzhilfen gestrichen um mit diesen Geldern eine Unterseewaffe zu bauen, wie sie noch kein Mensch zuvor gesehen hatte.

An jenem Punkt nun kam ich, der alte Grainger ins Spiel: Plötzlich erinnerte man sich meiner zugegeben unglaublichen Fähigkeiten als Pilot und kam wohl auch schnell darauf, daß nur ein einziger Mensch so gut, so pleite und so dumm sein könnte, diesen Job anzunehmen.

Weitere 2 Tage später war der alte Grainger so pleite, so dumm und von seinem Geburtstag noch immer so betrunken, daß er spontan "ja" sagte.

Tja, das ist meine Story. Ich sitze jetzt seit einer Stunde in diesem "Ding" und

warte darauf, die übelste Bedrohung des Menschen seit der Erfindung des Werbefernsehens von ihm abzuwenden. Das war's dann wohl..., das Tor öffnet sich!

Oh mein Gott, es ist voller Wasser!

3 Allgemeines

X-OUT besteht aus 8 großen Welten, die von dutzenden von Gegnern und 8 gewaltigen Monstern bevölkert sind. Ihre Aufgabe besteht darin, alle diese Welten von den Eindringlingen zu befreien und so die Welt und ihren Geburtstag zu retten. Ihnen stehen alle Waffensysteme der Aliens zur Verfügung, da Spione Pläne und Material aus Alienhänden entwenden konnten. Leider ist die Regierung nicht so generös, dieses Material umsonst zur Verfügung zu stellen, sondern verlangt auch noch Bares von ihnen (so weit ist es mit dem Kapitalismus im Jahre 2019 gekommen). Sie müssen also ihre letzten Ersparnisse zusammensuchen, um die Erde aus den Klauen des Bösen zu retten.

4 Spielbeginn

Drücken Sie im Intro-Bildschirm den roten Knopf um die erste Welt zu betreten

5 Tastaturbelegung & Joystick-Funktionen

5.1 Amiga/Atari ST

Feuerknopf:
Auslösen des normalen Schusses durch schnelles Drücken, Aktivierung des primären Waffensystems durch längeres Drücken.

F1–F5: Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs

ALT oder AMIGA (Commodore)-Tasten oder kurzes Drücken des zweiten Feuerknopfes (Falls Sie im Besitz eines Joysticks mit zwei unterschiedlichen Knöpfen (Videospiel-Joysticks) sind): Umschalten der sekundären Waffensysteme

SPACE-Taste oder längeres Drücken des zweiten Feuerknopfes:
Auslösen der sekundären Waffensysteme

P: Anhalten des Spiels (durch erneutes Drücken aufgehoben)

ESC: Abbrechen des Spiels

Alle anderen Tasten:
Einfahren der ausgesandten Dronen

5.2 C64

Feuerknopf:
Kurzes Drücken aktiviert den normalen Schuss, längeres Drücken das primäre Waffensystem.

F1,F3,F5,F7:
Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs

SHIFT oder Commodore-Taste:
Umschalten des sekundären Waffensystems

SPACE:
Aktivierung des sekundären Waffensystems

P:
Pausenfunktion

Alle anderen Tasten:
Einfahren der Dronen

5.3 Amstrad/CPC & Spectrum

Steuerung: Joystick oder

Q+A: Raumschiff hoch/runter

O+P: Raumschiff links/rechts

Feuerknopf oder SPACE:
Auslösen des normalen Schusses durch kurzes drücken, auslösen des primären Waffensystems durch längeres Drücken.

C: Auswählen des sekundären Waffensystems

M: Auslösen des sekundären Waffensystems

H: Pausenfunktion

G: Einfahren der Dronen

6 Shop

Vor dem Beginn eines jeden Levels können Sie sich ihre Armada und deren Bewaffnung vollkommen frei, b.z.w. je nach Punktestand aussuchen. Das fremd wirkende Wesen in der linken oberen Ecke ist ein übergelaufener Alien-Techniker, der im Auftrag der Regierung die Waffen betreut und verkauft. Rechts unten wird ihr aktueller Punktestand angezeigt, der im Shop als Zahlungsmittel dient. Darunter befindet sich ein Moleb, ein hochspezialisiertes Wesen zur Steuerung von Fluggleitern, das hier einen Aushilfsjob als Müllverwertungsanlage angenommen hat. Wenn ihnen ein schon installiertes Teil ihres Raumschiffs (oder das ganze Raumschiff) nicht gefällt, können Sie es dem Moleb überlassen und bekommen das Geld zurückerstattet.

Die Waffen und ihre Funktion: - Links unten befinden sich drei Reihen mit Standardschüssen. Je nach Finanzlage sollten Sie sich hier einen möglichst starken und weit streuenden (drei Schüsse auf einmal) Schuss aussuchen.

- Rechts davon sehen Sie die vier zur Auswahl stehenden Schiffstypen. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der möglichen Extrawaffen.

- daneben befinden sich nun diverse Extrawaffen, die entweder automatisch, mit dem Feuerknopf oder mit Tasten ausgelöst werden (von oben nach unten):

- 1. Reihe: 3 verschieden effektive Raketen und eine Springbombe. Alle 4 Waffen werden automatisch ausgelöst, schließen sich aber gegenseitig aus.

- 2. Reihe: Elektrobogen (primär), Greifer (primär), Flammenwerfer (primär), Smart Shot (sekundär). Probieren Sie die Funktionen der einzelnen Waffen im Spiel aus!

- 3. Reihe: Dronen (sekundär, im Spiel maximal 6 ausfahrbar), Dronen-Kollektor (nur mit dem Kollektor können im Spiel die Dronen wieder eingefahren werden), Teuton-Laser (verstärkt Dronen- und Satellitenschüsse), Schutzschild (sekundär). Auch diese Waffen sollten Sie selbst im Spiel ausprobieren!

Neben diesen Extrawaffen gibt es noch zusätzlich Satelliten, die im Spiel exakt an den Positionen erscheinen, die Sie im Shop bestimmen. So können Sie zum Beispiel ein Schutzschild aus Satelliten herstellen, indem Sie drei übereinander vor das Raumschiff setzen. Im Satelliten-Shop (links neben Moleb) können Sie sich sowohl feststehende als auch sich bewegende Satelliten aussuchen. Im Menü sehen Sie links oben einen unbeweglichen Satelliten, darunter einen Satelliten, der sich auf die Höhe des jeweils nächsten Gegners einstellt und daneben und darunter die Satelliten mit bestimmten Bewegungsbahnen. Alle diese Satelliten verhalten sich wie dargestellt. 3 Satelliten stellen das absolute Maximum des installierbaren dar.

Alle Operationen im Shop können entweder mit dem Joystick oder mit der Maus ausgeführt werden.

Ausrüsten: Als erstes müssen Sie sich ein Schiff kaufen. Dazu klicken Sie bitte mit Maus oder Joystick auf eines der vier

Schiffe (je nach Kontostand) und legen es mit einem erneuten Druck des Feuerknopfes im Ausrüstungsfenster rechts oben ab. Mit allen weiteren Schüssen, Waffen und Ausrüstungsgegenständen verfahren Sie anschließend genauso. Falls ihnen bestimmte Teile der Ausrüstung nicht mehr gefallen sollten, können Sie dafür den Müllverwehrter benutzen und bekommen das Geld gutgeschrieben.

Einige der Waffen schließen sich gegenseitig aus. Wenn Sie zwei Extrawaffen aus einer Reihe installieren wollen, wird dies oft unmöglich sein, da sich beide ausschließen.

Im Spiel können Sie nur dann Dronen einsetzen, wenn Sie weniger als 3 Satelliten besitzen. Je zwei Dronen werden hier gegen einen Satelliten aufgerechnet

Sie können sich maximal 9 Schiffe kaufen, die im Spiel nacheinander eingesetzt werden.

Um den Shop zu verlassen, klicken Sie auf das X-OUT Logo über Moleb.

7 Im Spiel

Im Spiel

Im Spiel zeigt ihnen der gelbe Balken die verbleibende Restenergie bis zum Verlust eines Lebens, der linke untere Kasten das gerade aktivierte sekundäre Waffensystem und die Kreise die verbleibenden Leben (Maximal 4 angezeigt).

8 Game Over

Game Over

In die High-Score Liste tragen Sie sich mit der Tastatur ein, wobei der an Nr.1 gesetzte Spieler einen kurzen Text eingeben kann. Die Liste wird auf Diskette 2 gespeichert.

Preisliste im Shop:

Schuß 1 normal	gratis
Schuß 1 mittel	800
Schuß 1 stark	1600
Schuß 2 normal	1000
Schuß 2 mittel	1600
Schuß 2 stark	3200
Schuß 3 normal	2000
Schuß 3 mittel	3200
Schuß 3 stark	6400
Schiff 1	3000
Schiff 2	4000
Schiff 3	5000
Schiff 4	6000
Missile 1	500
Missile 2	800
Missile 3	1200
Bouncing Bomb	2500
Bogen	4500
Flamme	3500
Greifer	2500
Smartbombe	2000
Schutzschild	2000
Drohne Collect	1000
Lasersat	6000
Drohne	2500
Satelliten normal und andere	2500
Eater	3500
Halbkreis	2750
Grosser Kreis	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Kleiner Kreis	2500
Oval	2500

Preise für Komplettausstattungen:

F1 — Schiff 1 komplett: 3000 + 3500 + 1600 = 8100

F2 — Schiff 2 komplett: 4000 + 2500 + 3200 = 9700

F3 — Schiff 3 komplett: 5000 + 4500 + 6400 + 5000 = 20900

F4 — Schiff 4 komplett: 6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400

1 Loading the game

1.1 Amiga

To avoid danger of infecting your computer with a virus, first turn it off and then on again. Amiga 1000 users need to insert a kickstart-disk now. As soon as your Amiga demands the workbench, insert 'X-OUT disk 1' into drive 0. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.2 Atari ST

Insert 'X-OUT disk 1'in drive A and press the reset button. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.3 C64 Disk

Insert side 1 of the 'X-out' disk in your drive and type LOAD":*",8,1 and then confirm with the RETURN-key. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.4 C64 Tape

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press SHIFT and RUN-STOP at the same time and then press PLAY on tape. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.5 Amstrad/CPC Diskette

Please insert side one of the 'X-OUT' disk into your drive. Now type RUN"RNR" or RUN"DISK" and confirm with the RETURN/ ENTER-key.Please follow the instructions on the screen.

1.6 AMSTRAD/CPC Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press CONTROL and ENTER at the same time and follow the instructions on the screen.

1.7 Spectrum +3 Disk

Please insert side one of the 'X-OUT' disk into your drive. Now choose the menue-point LOADER in the main menue and follow the instructions on the screen.

1.8 Spectrum 48K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press the key J and after that the keys SYMBOL SHIFT and P twice at the same time. Confirm with the ENTER-key.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now choose the menue-point LOADER in the main menue and press PLAY on tape.

2 Prehistory

Prehistory

In the year of 2019. 40, what an age. With 40 life ends. "Not for you, Grainger", I always said to myself, "not for you!". But not only my blasted 40th was due in 2019. I was sacked. I was turned out on my ear. Two months of hanging around, two months of boredom and jobhunting. I had given up until at last the 22-7 had come: my birthday. I'm not one of these fussy guys who have to tell all the world about their lucky day, definitely not. But this.... . Just as the first cork burst on to the third bottle of whiskey and pleasant fog was closing in on the old Grainger something happened, whereupon about 12 billion people have always waited for: The first contact with extra- terrestrial life! Lucky guy, you might be thinking, a nice conversation about a holiday on Alpha Centauri and new friends to clean out, playing poker (if they can grab the cards with their big, green suckers). But not by any means. My birthday-aliens deeply disappointed me and the rest of humanity.

1. They didn't come from "above" (as expected), they materialized in the deepest deep sea.

2. They had nothing else to do but to destroy my home town in Pennsylvania and about 10% of the left earth's surface.

3. They didn't even play poker (although they had hands), because our neighbour star had already cleaned out their race.

I don't want to say that this story about 1/10 of the earth's surface really bothered me (my ex-mother-in-law used to live there), still I thought this penetration to be impolite.

Two days later and now missing another 20% of our earth's surface, the guys "in charge" started to think about all this. After some squabbling a UN-representative of a totally insignificant country had a very important idea: The aliens would have to be driven out or wiped out from the bottom of the sea. Since no one else had yet come up with this brilliant solution, it met spontaneous approval and immediately all financial aid for the small country was canceled to use this money to build an underwater-weapon, never seen before.

At this point I, the old Grainger joined the game: Suddenly someone thought of my admittedly unbelievable skills as a pilot and found out quickly, that only one man could be as good, as broke and as stupid to take this job.

After another two days the old Grainger was so broke, so stupid and still so drunk from his birthday, that he spontaneously said "yes".

That's my story. I'm sitting here in this "thing" for an hour, waiting to avert the most evil threat to mankind since the invention of commercials. That's it ... , the gate opens!

Oh my god, it's full of water!

3 General remarks

X-OUT consists of 8 big worlds, which are populated by crowds of enemies and 8 mighty monsters. It's your task to free all these worlds of the intruders, and with it the world and your birthday. All of the alien weapon systems are available to you, because spies were able to steal plans and material from the aliens. Unfortunately the government isn't generous enough to put this material at your disposal for nothing, they even want cash from you (that's how far capitalism has got in 2019). So you have to scrape together your last savings to save the world of the claws of evil.

4 Starting the game

Press the red button in the Intro-screen to enter the first world.

5 Keyboard definition and joystick functions

5.1 Amiga/Atari ST

Firebutton:
Trigger the normal shot by pressing quickly, activate the primary weapon system by pressing longer.

F1-F5:
Speed of own starship.

ALT or AMIGA (Commodore)-keys or pressing the second firebutton for a short time (if you are in possession of a joystick with two different firebuttons (videogame-joystick)):
Switching secondary weapon systems.

SPACE-key or pressing the second firebutton for a longer time:
Triggering the secondary weapon systems

P: Pausing the game (cancel by pressing again)

ESC:
Break off game

All other keys:
Bring in the drones sent out

5.2 C64

Firebutton:
Pressing briefly activates normal shot, pressing longer, the primary weapon system.

F1,F3,F5,F7:
Speed of own ship

SHIFT or Commodore-key:
Switching the secondary weapon system

SPACE:
Activating the secondary weapon system

P:
Pausefunction

All other keys:
Bringing in the drones

5.3 Amstrad/CPC & Spectrum

Steering:
Joystick or

Q+A: Starship up/down

O+P: Starship left/right

Firebutton or SPACE:
Triggering a normal shot by pressing briefly, triggering the primary weapon system by pressing longer.

C: Choosing the secondary weapon system

M: Triggering the secondary weapon system.

H: Pausefunction

G: Bringing in the drones

6 Shop

Before the start of each level you choose your armada and its weapons freely respectively according to your score. The strange looking creature in the top left corner is a deserted alien technician, who looks after the weapons and sells them for the government. In the bottom right corner your score which serves as means of payment is displayed. Underneath there is a Melob, a creature highly qualified for steering stargliders. It has taken a temporary job as trash utilization plant. If you don't want an already installed part of your starship (or the whole ship), you can give it to the Moleb and you will get your money back.

7 The weapons and their function:

-In the lower left there are three rows with standard shots. According to your financial status you should choose an accordingly powerful,widely spreading one. (3 shots at the same time)

-To the right, the four types of ships you can choose are displayed. They differ in their carrying capacity of extra weapons.

- beside them there are various extra weapons which are triggered either automatically, via firebutton or via keyboard (from top to bottom):

- 1. Row: 3 differently effective missiles and a jumpbomb. All four weapons are released automatically but they exclude each other.

- 2. Row: Electric bow (primary), claw arm (primary), flame-thrower (primary), smart shot (secondary). Examine the functions of weapons during the game!

-3. Row: Drones (secondary, max. send out: 6), Drone-collector (you can only bring back drones with the collector), Teuton-laser (strengthens drones and satellite shots), shield (secondary). These weapons should also be tried out in the game!

Beside the extra weapons there are also satellites which will appear on the exact positions you choose in the shop. It's possible to create a shield of satellites by positioning three, on on top of the other, in front of your ship. In the satellite shop (to the left of Moleb) you can choose between moving and non-moving satellites. In the menue you can see a non-moving satellite in the upper left part, below it there is a satellite which adjusts to the hight of the enemy nearest to you, below and beside it there are satellites with pre-fixed movement. All satellites behave as displayed. 3 satellites are the absolute maximum installable.

All operations in the shop can either be executed by mouse or by joystick.

Shop-Prices:

Orange shot weak	that's a give-away
Orange shot normal	800
Orange shot strong	1600
Blue shot weak	1000
Blue shot normal	1600
Blue shot strong	3200
Best shot weak	2000
Best shot normal	3200
Best shot strong	6400
Ship 1 (very small)	3000
Ship 2 (small)	4000
Ship 3 (medium)	5000
Ship 4 (large)	6000
weak guided Missile	500
normal guided Missile	800
strong guidid Missile	1200
Bouncing Bomb	2500
Energywall	4500
Flamethrower	3500
Firedaw	2500
Smartbomb	2000
Shield	2000
Drohne Collect device	1000
Laser	6000
Drone	2500
Satellite	2500
Guided Sat	3500
Sat: half circle movement pattern	2750
Sat: large circle	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Sat: Small circle	2500
Oval	2500

Price for complet ships:

F1 Ship 1 complet: 3000 + 3500 + 1600 = 8100

F2 Ship 2 complet: 4000 + 2500 + 3200 = 9700

F3 Ship 3 complet: 5000 + 4500 + 6400 + 5000 = 20900

F4 Ship 4 complet: 6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400

MANUEL X-OUT

1 Instructions de chargement

1.1 Amiga

Eteignez toujours votre ordinateur avant de charger X-Out!!! Chargez d'abord Kickstart sur Amiga 1000. Dès que le symbole de la disquette Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes. X-Out chargera automatiquement. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.2 Atari ST

Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes A et déclenchez un reset. X-Out chargera automatiquement. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.3 C64 Disquette

Insérez la disquette (face 1) dans le lecteur de disquettes, tapez LOAD":*",8,1 et appuyez sur la touche RETURN. X-Out commencera à charger. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.4 C64 Cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez en même temps sur les touches SHIF et RUN-STOP et ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. X-Out commencera à charger. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.5 Amstrad/CPC disquette

Insérez la face 1 de la disquette dans le lecteur de disquettes. Tappez RUN"RNR" ou RUN"DISK" et appuyez ensuite sur la touche RETURN/ENTER. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.6 Amstrad/CPC cassette

Insérez la face 1 de la cassette dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez en même temps sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ennsuite les instructions affichées à l'écran.

1.7 Spectrum +3 disquette

Insérez la face 1 de la disquette dans le lecteur de disquettes. Choisissez l'option LOADER dans le menu principal et suivez les instructions affichées à l'écran

1.8 Spectrum 48K cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez sur la touche J et deux fois de suite en même temps sur les touches SYMBOL SHIFT et P. Validez ces instructions en appuyant sur la touche ENTER.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Choisissez l'option LOADER dans le menu principal et appuyez ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

2 GENERALITES

Dans X-Out, vous trouverez 8 mondes envahis par de nombreux adversaires et par 8 monstres très forts. A vous d'éliminer ces ennemis, de délivrer les mondes et de sauver la galaxie.

3 DEBUT DU JEU

Appuyez sur le bouton rouge de la page d'introduction pour pénétrer dans le premier monde.

4 COMMANDES DU CLAVIER ET DU JOYSTICK

4.1 Amiga/Atari ST

Bouton de tir:

Si vous voulez déclencher un tir normal, appuyez une fois sur le bouton de tir. Si vous préférez choisir le premier système d'armes, maintenez le bouton de tir enfoncé pendant quelques secondes.

F1–F5:

vitesse de votre vaisseau spacial.

ALT ou touches AMIGA (Commodore) ou deuxième bouton du joystick (si vous possédez un joystick avec deux boutons différents, tel que le joystick des jeux-vidéos):

choix du deuxième système d'armes.

Barre espace ou bouton de tir du deuxième joystick maintenu un instant =

déclenche le deuxième système d'armes.

P = pause. Appuyez une autre fois sur P pour reprendre le jeu

ESC= fin de jeu

Toutes les autres touches:

retour au vaisseau des "faux bourdons".

4.2 C64

Bouton de tir =

Appuyez une fois pour un tir normal mais maintenez le bouton de tir enfoncé pour déclencher le premier système d'armes.

F1, F3, F5, F7 =

vitesse de votre vaisseau spacial.

SHIFT ou touches Commodore =

choix du deuxième système d'armes.

SPACE =

déclenche le deuxième système d'armes.

P = Pause

Toutes les autres touches =

retour au vaisseau des "faux bourdons".

4.3 Amstrad/CPC & Spectrum

Commandes: joystick ou:

Q + A:

vaisseau spacial vers le haut ou vers le bas

O + P:

vaisseau spacial vers la droite ou vers la gauche

Bouton de tir ou barre espace:

appuyez une fois pour un tir normal, et maintenez le bouton ou la barre espace appuyés plus longtemps pour déclencher le premier système d'armes.

C: choix du deuxième système d'armes.

M: déclenche le deuxième système d'armes.

H: Pause

G: Retour au vaisseau des "faux bourdons".

5 SHOP

Vous pouvez choisir votre Armada et son armement avant chaque niveau et en fonction de votre score. L'être étrange en haut à gauche est un technicien extra-terrestre qui répare et vend des armes sur ordre du gouvernement. En bas à droite est indiqué votre score. Vous pouvez payez dans le "shop" avec les points que vous avez obtenus. En dessous, vous pouvez voir un Moleb, être très sophistiqué qui sert au pilotage des planeurs. Il travaille temporairement comme vide-ordures. Si une partie de votre vaisseau (ou même tout le vaisseau) ne vous plaît plus, vous pouvez la lui donner et il vous remboursera cet objet.

6 LES ARMES ET LEURS FONCTIONS

-En bas à gauche, vous avez trois rangées de tirs. Nous vous conseillons de choisir un tir puissant, si votre situation financière le permet. -A droite, se trouvent quatre sortes de vaisseaux. Ils se différencient par le nombre d'armes supplémentaires. -A côté des vaisseaux, se trouvent les armes supplémentaires. Elles se déclenchent automatiquement, ou en appuyant sur le bouton de tir ou avec les touches.

(de haut en bas) 1ère rangée:trois fusées différentes et une bombe rebondissante. Ces armes se déclenchent automatiquement, mais ne peuvent être utilisées simultanément.

2ème rangée: Arc électrique (premier système d'armes), griffe (premier système d'armes), lance flammes (premier système d'armes), Smart Shot (deuxième système d'armes). Essayez toutes ces armes et vous découvrirez leurs fonctions.

3ème rangée: "faux bourdons" (deuxième système. Vous pouvez en utiliser au maximum 6), collecteur de "faux boudons" (indispensable pour récupérer les faux bourdons), laser (renforce les tirs des "faux bourdons" et des satellites), bouclier (deuxième système d'armes).

En plus de ces armes, vous disposez de satellites qui apparaissent dans le jeu, à l'endroit choisi dans le shop. Vous pouvez par exemple, fabriquer un bouclier en plaçant trois satellites superposés, devant le vaisseau.

Dans le shop des satellites (à gauche du moleb), vous avez la possibilité de choisir des satellites fixes ou mobiles. Dans le menu, vous voyez en haut à gauche, ein satellite fixe, en dessous un satellite qui se trouve à la hauteur du prochain adversaire, et à côté, des satellites avec des trajectoires définies. Vous pouvez installer au maximum trois satellites.

Dans le shop, toutes les commandes se font à l'aide du joystick ou de la souris.

L'équipement: vous devez d'abord acheter un vaisseau. Cliquez pour cela avec la souris ou le joystick sur l'un des quatre vaisseaux (suivant votre score), et déposez le dans la fenêtre en haut à droite (équipement), en appuyant une autre fois sur le bouton de tir. Vous pouvez acheter au maximum neuf satellites. Choisissez avec le même système les tirs, les armes et le reste de l'équipement. Si certaines parties de votre équipement ne vous conviennent pas, donnez-les au vide-ordures et votre argent vous sera remboursé. Il n'est pas toujours possible d'utiliser toutes les armes en même temps.

Vous ne pouvez lancer les "faux bourdons", que si vous avez moins de trois satellites (deux "faux bourdons" comptent

pour un satellite).

Pour quitter le shop, cliquez sur le symbole X-Out qui se trouve au dessus du moleb.

7 DANS LE JEU

La barre jaune indique l'énergie qui vous reste, jusqu'à ce que vous ayez perdu une vie Le rectangle en bas à gauche indique le système d'armes qui vient d'être déclenché, et les cercles représentent les vies restantes.

8 GAME OVER

Utilisez les touches du clavier pour vous inscrire dans la liste des scores puis sauvegardez la sur la disquette numéro 2. Le premier joueur a la possibilité de taper un petit texte.

Shop–Prices:

Orange shot weak	that's a give–away
Orange shot normal	800
Orange shot strong	1600
Blue shot weak	1000
Blue shot normal	1600
Blue shot strong	3200
Best shot weak	2000
Best shot normal	3200
Best shot strong	6400
Ship 1 (very small)	3000
Ship 2 (small)	4000
Ship 3 (medium)	5000
Ship 4 (large)	6000
weak guided Missile	500
normal guided Missile	800
strong guidid Missile	1200
Bouncing Bomb	2500
Energywall	4500
Flamethrower	3500
Firedaw	2500
Smartbomb	2000
Shield	2000
Drohne Collect device	1000
Laser	6000
Drone	2500
Satellite	2500
Guided Sat	3500
Sat: half circle movement pattern	2750
Sat: large circle	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Sat: Small circle	2500
Oval	2500

Price for complet ships:

F1 Ship 1 complet: 3000 + 3500 + 1600 = 8100

F2 Ship 2 complet: 4000 + 2500 + 3200 = 9700

F3 Ship 3 complet: 5000 + 4500 + 6400 + 5000 = 20900

F4 Ship 4 complet: 6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400

ISTRUZIONI PER X-OUT

1. Caricamento del gioco

1.1 Amiga

Per evitare il rischio di virus, spegnete il computer per qualche secondo e riaccendetelo. Utenti di Amiga 1000 devono inserire un dischetto Kickstart. Quando vi verrà richiesto il Workbench inserite il disco "X-OUT disk 1" nel drive 0. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo

1.2 Atari ST

Inserite il disco "X-OUT disk 1" nel drive ed accendete il computer. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.3 C64 disco

Inserite la parte 1 del disco "X-OUT" nel drive e digitate LOAD "*",8,1 e premete il tasto RETURN. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.4 C64 cassetta

Inserite la facciata 1 della cassetta "X-OUT" nel registratore e premete i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi il tasto PLAY del registratore. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.5 Amstrad CPC disco

Inserite la parte 1 del disco "X-OUT" nel drive e digitate RUN "RNR" oppure RUN "DISK" e premete il tasto RETURN. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.6 Amstrad CPC cassetta

Inserite la facciata 1 della cassetta "X-OUT" nel registratore e premete i tasti CONTROL ed ENTER, poi il tasto PLAY del registratore. Il gioco partirà automaticamente. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.7 Spectrum +3 disco

Inserite la parte 1 del disco "X-OUT" nel drive e scegliete il menù LOADER nel menù principale. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.8 Spectrum +3 cassetta

Inserite la facciata 1 della cassetta "X-OUT" nel registratore e scegliete il menù LOADER nel menù principale, poi premete il tasto PLAY del registratore. Seguite le istruzioni sullo schermo.

1.9 Spectrum +2/+3 cassetta

Inserite la facciata 1 della cassetta "X-OUT" nel registratore e scegliete il menù LOADER nel menù principale, poi premete il tasto PLAY del registratore. Seguite le istruzioni sullo schermo.

4 Iniziare il gioco

Premete il pulsante rosso sullo schermo introduttivo per entrare nel primo livello.

5 Definizione della tastiera e funzioni del joystick

5.1 Amiga/Atari ST

Pulsante di fuoco:
Spara il colpo normale premendo velocemente, attiva le armi speciali tenendo premuto più a lungo.

F1 – F5:
Velocità dell'astronave.

ALT o tasti AMIGA (Commodore) o secondo pulsante di fuoco del joystick premuto un attimo:
Cambia al sistema d'armi secondario

Barra spaziatrice o secondo pulsante di fuoco del joystick premuto premuto a lungo:
Attiva il sistema d'armi secondario

P: Pausa (Premerlo nuovamente per ripartire)

ESC: Interrompe il gioco

Tutti gli altri tasti:
Richiama i droni mandati in giro.

5.2 C64

Pulsante di fuoco:
Spara il colpo normale premendo velocemente, attiva le armi speciali tenendo premuto più a lungo.

F1, F3, F5, F7:
Velocità dell'astronave.

SHIFT o tasto Commodore:
Cambia al sistema d'armi secondario

Barra spaziatrice:
Attiva il sistema d'armi secondario

P: Pausa (Premerlo nuovamente per ripartire)

Tutti gli altri tasti:
Richiama i droni mandati in giro.

5.3 Amstrad CPC e Spectrum

Comandi di direzione: Joystick oppure:

Q/A: astronave sù e giù

O/P: astronave a destra e sinistra

Pulsante di fuoco:
Spara il colpo normale premendo velocemente, attiva le armi speciali tenendo premuto più a lungo.

C: Cambia al sistema d'armi secondario

M: Attiva il sistema d'armi secondario

H: Pausa (Premerlo nuovamente per ripartire)

G: Richiama i droni mandati in giro.

6. Negozio

Prima dell'inizio di ogni livello vi viene data la possibilità di scegliere il vostro mezzo ed il vostro armamento in relazione al punteggio ottenuto. La strana creatura nel'angolo in alto a destra é un tecnico alieno del governo incaricato della vendita dell'equipaggiamento. Nell'angolo in basso a destra viene mostrato il vostro punteggio. Sotto c'é un Melob, creatura altamente addestrata per la guida di mezzi spaziali. Ha un lavoro temporaneo di riciclo materiale. Se non volete un'attrezzatura già installata, potete darla al Melob, che vi restituirà i soldi.

7. Le armi e le loro funzioni

- Nella parte bassa sinistra ci sono tre colonne con armi standard. A seconda del vostro stato finanziario, potrete scegliere il tipo di colpo da sparare (1/2/3).

- Alla destra, vengono visualizzate le quattro astronavi che potete scegliere che differiscono per capacità di caricamento delle armi speciali.

- Accanto a queste ci sono varie armi extra che vengono attivate automaticamente o con il joystick o con la tastiera:

- 1. riga: 3 missili con effetti diversi ed una bomba rimbalzante. Tutte e 4 le armi vengono rilasciate automaticamente, ma si escludono l'una con l'altra.

- 2. riga: arco elettrico (primario), braccio meccanico (primario), lanciafiamme (primario), sparo dirompente (secondario). Scoprite le funzioni di queste armi usandole durante il gioco.

- 3. riga: droni (secondario; max 6), richiama-droni (potete recuperare solamente droni con il richiamo), Teuton-laser (rinforza i droni ed i colpi dei satelliti), scudo (secondario). Anche queste armi vanno provate durante il gioco!

Oltre alle armi enunciate ci sono anche i satelliti che appariranno esattamente nella posizione che avrete stabilito nel negozio. E' possibile creare uno scudo di satelliti posizionandone tre insieme, uno sull'altro, di fronte alla vostra astronave. Nel negozio dei satelliti (a sinistra di Moleb) potete scegliere satelliti immobili od in movimento.Nel menù potete vedere a sinistra in alto un satellite immobile, sotto uno che si regola sull'altezzà dei nemici e sotto di fianco alcuni con movimenti prefissati.

Potete installare al massimo 3 satelliti.

Tutte le operazioni nel negozio possono essere eseguite da mouse o tastiera.

Shop–Prices:

Orange shot weak	that's a give–away
Orange shot normal	800
Orange shot strong	1600
Blue shot weak	1000
Blue shot normal	1600
Blue shot strong	3200
Best shot weak	2000
Best shot normal	3200
Best shot strong	6400
Ship 1 (very small)	3000
Ship 2 (small)	4000
Ship 3 (medium)	5000
Ship 4 (large)	6000
weak guided Missile	500
normal guided Missile	800
strong guidid Missile	1200
Bouncing Bomb	2500
Energywall	4500
Flamethrower	3500
Firedaw	2500
Smartbomb	2000
Shield	2000
Drohne Collect device	1000
Laser	6000
Drone	2500
Satellite	2500
Guided Sat	3500
Sat: half circle movement pattern	2750
Sat: large circle	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Sat: Small circle	2500
Oval	2500

Price for complet ships:

F1 Ship 1 complet: 3000 + 3500 + 1600 = 8100

F2 Ship 2 complet: 4000 + 2500 + 3200 = 9700

F3 Ship 3 complet: 5000 + 4500 + 6400 + 5000 = 20900

F4 Ship 4 complet: 6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400